CAPCOM design WORKS

CAPCOM design WORKS

CONTENTS.

【描き下ろしイラスト】 002

Chapter 01 013
- 鬼武者
- ガンスパイク
- BIO HAZARDシリーズ
- ディノクライシスシリーズ
- ロックマンシリーズ
- ロックマンDASHシリーズ
- トロンにコブン
- ストライダー飛竜シリーズ

Chapter 02 063
- カプコン vs. SNK Pro
- カプコン vs. SNK
- 燃えろ!! ジャスティス学園
- 私立ジャスティス学園
- 私立ジャスティス学園 魔法使い大決戦
- ヴァンパイア
- サイバーボッツ
- マーブルvsカプコン
- スターグラディエーター
- パワーストーン
- パワーストーン2
- ポケットファイター
- ウォーザード

Chapter 03 149
- ブレス オブ ファイア
- ブレス オブ ファイア2

Chapter 04 161
- ロックマンワールドウォーカーGB
- ねっとdeテニス
- 19XX
- 1941
- 1943

Chapter 05 179
- グッズ用
- 雑誌・ムック・攻略本用
- 未発表
- タイトルロゴ集

appendix 225
- これがデザイン室だ!
- お仕事はいけん隊 デザイン室ゴー!ゴー!
- イラストができるまで(SENSEI編)
- イラストができるまで(田村キヌ編)
- デザイン室スタッフインタビュー

デザイン室千夜一夜
- 062 ●発案! 田村キヌのおぼろし企画
- 148 ●潜入!! デザイン室探し隊!! ～秘密グッズを探せ～
- 172 ●デザイン室スタッフ密着24時間!
- 174 ●デザイン室プライベート作品展!
- 224 ●謎の部屋 ～ロゼ★なに語学辞典

デザイン室スタッフが思い思いに描いた、合計14点の本書用の描き下ろしイラスト　普段とは少し異なる、各スタッフの個性を味わってほしい

■春麗

森気楼	2236×2236pixels	Photoshop

これは練習用に描いたものです。

■オレンジ春麗

西村キヌ		Photoshop

使わなかったラフに色を塗ったものです。なつかしのオレンジチャイナにしてみました(多分セレクト画面用？ 太もものあたりに切り取り線か見えます)。春麗は大好きだけと、とうしても力が入りすぎて、なかなか納得のいくかわいこちゃんに描けることか少ないですねぇー。

■バレッタ

にしざわあきこ	2646×3276pixel	Photoshop

もう何も言い訳しません。私の実力不足です。でも毎回私なりに一杯一杯がんばってるので、そこだけ認めてくれると嬉しいです……。絵に関しては本当に小心なので、自分に腹が立ちます。日々勉強ですね。

SENSEI | 6700 X 4813pixels

PhotoShop・Painter

メカ大集合！ショーのデモンストレーション・パレードのイメージで。「空気」や「音」を感じていただけたらと。

■ The Evil Slayer・邪悪をほふる者

大ちゃん	2500 X 3600pixel
PhotoShop	

映画のワンシーンのようなイメージです。ゲームキャラをかなりいじったので、誰だか解りづらいかも…ハンターのシリーズは魅力的なキャラが多いので、機会があれば、また描きたいです。

■The Swift Shadow Kills
素早き影は命を奪う

大ちゃん	3000 X 2000pixel
PhotoShop	

少し大人びた飛竜。サイファー片手に炎の街を、虎くん連れてお散歩中？……。
飛竜の視線の先には……。

■➡+強Ⓚと➡⬇➡+強Ⓟ

イケノ	2717 X 3071pixel	Photoshop

EX3のポスターの一部にも、ケンとチュンリーで、こんな絵がありました。なんか、インパクトの瞬間よりは、その直前の状態を描くほうが好きみたいです。かたっぽ飛び技出始めで、かたっぽ対空待ち。

■おいでモリガン

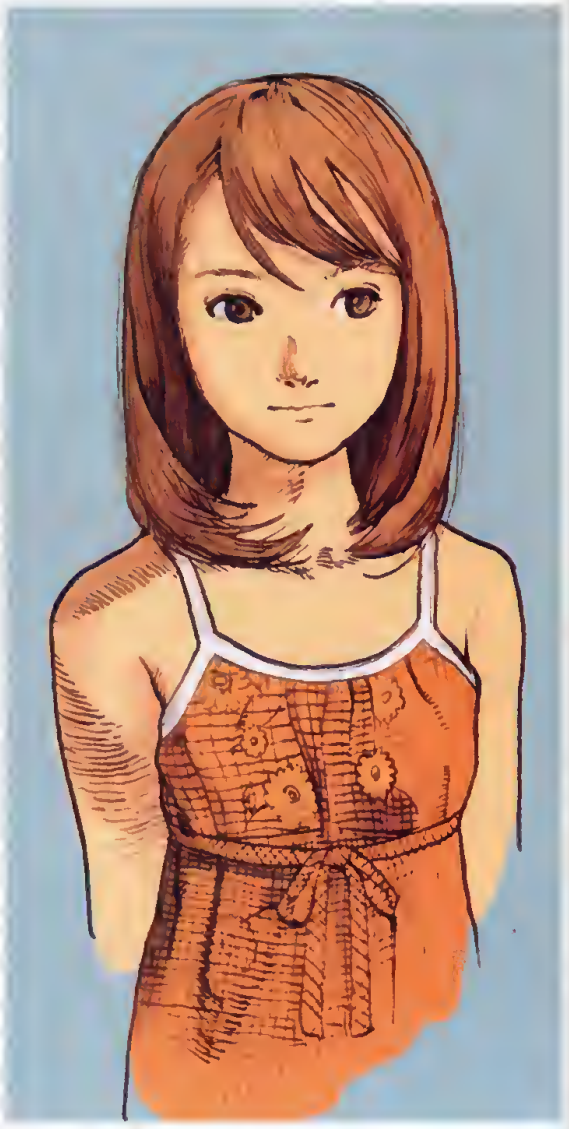
CRMK	500 X 1000pixels	Photoshop

暗いところから「こっちおいで」という感じで誘っております

■こしかけさくら

CRMK	500 X 1000pixels	Photoshop

海外出張中に落書きをしてたら色が付けたくなったので、塗りました　そして出張先からデータを送りました。なんて便利な世の中なんでしょうか。



■くすんだ水色バックの女の子

CRMK	1072 X 1840pixels	Photoshop

雑誌に載ってたハーフっぽい女の子を見ながら描きました　ペンに茶色いインクで線を描いて、あとはコンピュータです。はっきりいって全然似てません

■オレンジバックのセーラー服

CRMK	917 X 1135pixels	Photoshop

なんでもいいから色が塗ってみたくなったので、見つけた落書きにコンピュータで色をつけました　途中で気が済んだので、塗るのはやめました

■さくらっぽい人

CRMK	646 X 743pixels	Photoshop

いつも落書きは、なんとなく顔を描いて、服が思いつかないのでセーラー服にして「さくら」にしてしまうことが多いです。なのでこれは「さくらっぽい人」です

■The City of Despair

森気楼	2479 X 3062pixels	Photoshop

「バイオハザード2」のアナザーストーリーを描いてみました　「仕事をしようと通りに出たのに今夜の客はゾンビばっかり」。絶望の淵に立つ彼女に助けは来るのか？

■戦いの運命 /画像用描き下ろし

酒井 昇	2976 X 3685pixels	SOFTIMAGE3D・PhotoShop

[Designer's comment] 感じとしては、飛竜2.1.5ぐらいの気持ちで描いてみました。宿命の対決を前に決意を新たにする飛竜のイメージってことで。飛燕好きの方はごめんなさい。後姿だけで。

chapter 01

●鬼武者 002
戦国時代を舞台にしたサバイバルアクションゲーム。明智光秀の血統である若武者・羽柴れる猛将が制作に参加し、十人一色のモデルを担当したこと

●ガンスパイク 002
ゲームセンターを訪れる1名様と共同製作した新感覚のシューティングゲーム。ゲーム中に登場するNPCはすべてお馴染みのゲームセンターの店員さんとして登場する演出も七曽い。

●バイオハザードシリーズ(1、2、ガンサバイバー) 003 004
ホラーを代表するサバイバルアクションゲームシリーズ3作品の他、ガンコンのゲーム性に特化したサバイバル3作品が様々な機種で発売されている

●ディノクライシスシリーズ(1、2) 005 006
『バイオハザード』の姉妹作、ゲームするサバイバルホラーアクションゲーム。前作にしたがって、演出がよりダイナミックに。現在2作品がセガサターン版シリーズ最新作が待ち望まれる

●ロックマンシリーズ(1～8) 007
1987年に発売され10年を数える、元祖の人気アクションゲーム。シンプルでクセになるゲーム性から、根強く計算される高いファン層に加え、新しい人気を持つ現在シリーズ8作品がリリースされている

●ロックマンDASHシリーズ(1、2) 008 009
ロックマンシリーズの流れを汲みつつも、画面を3D化することで異なるゲーム性を持ったアドベンチャーゲーム。1人用も2人プレイで協力プレイも可能。名犬ラッシュも新シリーズとしてリリースされた

●トロンにコブン 010
ゲームDASHシリーズの敵役ロンとボスキャラのコブンが大暴れするゲームボーイ用ゲームをいち早く盛り込んだファンシーなキャラクターも魅力。女性ユーザーにも支持を得ている

●ストライダー飛竜シリーズ(1、2) 011 012
80年代初期、アーケードで熱狂を巻き起こした名作アクションゲーム。忍者を連想させる近未来型戦闘服ストライダーに内蔵する飛竜が、魔都を住処とする未来世界で活躍する。好評につき後に家庭用ゲーム機にも移植された

●D&D シャドーオーバーミステラ 013
個性的なアクションRPGをゲーム化したアーケード作品。剣と魔法の中世ファンタジーの世界で、戦士や魔法使いなどのキャラクターが多彩な魔物を相手に闘いを繰り広げる。現在、シリーズ2作品が稼働中

●バトルサーキット 014
2～3の稼働台数のちいさなお店の名作と呼ばれる横スクロール型アクションゲーム。21世紀末の高度に発達した文明世界を舞台に、ロボットを操縦する1人同時プレイが可能で、また熱狂的なファンが多い

●ブラックドラゴン 015
突如、アーケードに登場したアクションゲーム。中世ファンタジーの世界を舞台に、突如として現れた悪しきドラゴンを倒すために、回かくシューティングの要素もあわせ持ち、誰がアイテムをとるべきかを悩ませる

●マジックソード 016
ブラックドラゴンの流れを組む、横スクロール型のアクションゲーム。プレイヤーは剣を手に戦う勇者となり、全50ステージの塔の制覇を目指す。道中で登場するキャラクターが仲間として共に戦うシステムが斬新だった

●ロストワールド 017
シューティング要素も盛り込まれた名作アクションゲーム。敵への攻撃、そして防御にも使われる"サイテイ"の個性的な操作感に加え、多くのキャラが登場したアーケードで登場後、PCエンジン、メガドライブに移植された

●キャプテンコマンドー 018
アーケードで動きを楽しませた横スクロール型のアクションゲーム。近未来を舞台に、アメリカンナイズされた4人のヒーローが悪の組織を相手に大活躍をする。特殊な武器を使った4人同時プレイが話題を呼んだ。

●ファイナルファイト 019
横スクロール型のル型と呼ばれる名作アクションゲーム。さらわれた市長の娘を救い、ストーリーを舞台に3人の男女悪の組織と対決するアーケードで登場後、スーパーファミコンなど各種ハードに移植された

●サイドアーム 020
86年に発売されたアーケード用のシューティングゲーム。右攻撃ボタンと左攻撃ボタン、2つの攻撃ボタンを使い分けて自機の合体などが特徴。マスコットキャラクターのピーちゃんが初めて登場した

鬼武者　主要キャラクター

イケノ		Photoshop

もっと荒々しくブゥアアっと描く意気込みで臨んだんですが、その意気込みはどこへ行った？　わかりません。よくあることです。

鬼武者　イメージイラスト

イケノ	2629×3730pixel	Photoshop

イメージイラスト。本当にボァアアンと何となくです、描いてるときは決まっているデザインはほんの一部だけでしたから。

■オス

■フォー

■マ　セラス

■スケラー

■織田信長

■鬼武者　攻略本用イメ　ラス

イケノ　3071×3898pixel　Photoshop

Designer cut　世紀をまたいで描きました　そのせいか、今年(2001年)は正月気分がなかったです、餅は会社で毎日食べてましたが

■ガンスパイク　デモ用イラスト

西村キヌ		Photoshop

出演キャラの意外なセレクトにちと驚きました　シバはこのゲームオリジナルのキャラたったのですか、名前だけルースターズのヒーローから拝借したと記憶しています　ロックマンはヒデキ君、バレッタはうし君がそれぞれ描いてくれたものです

■ガンスパイク　ポスター用メイン　ラスト

CRMK	2082×2700pixel	Photoshop

敵のキャラクターとかも描こうと思ったりしましたか、あんまり出すと、とうしていいかわからなくなるので止めました　あと、スピード感が出たらいいなと思って描きました

■ガンスハイク　デモ用イラスト

西村キヌ		Photoshop

■ン

■キャミ

■カブキ

■バレッタ

Designer's comment　キャミィの隠しコスチュームバージョンはあとから着せ替えで作りました。また、カブキの武器や乗り物のほかにも、アーサーのマントやガンランスなどをSENSEI氏に細かくデザインしてもらいました。

■カンスバイク　デモ用イラスト

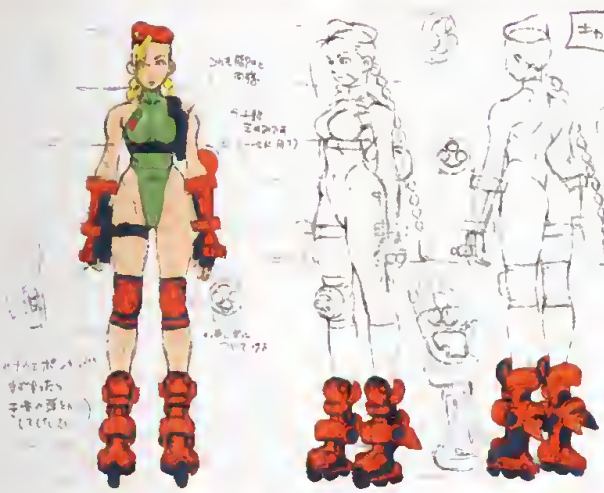
西村キヌ		Photoshop

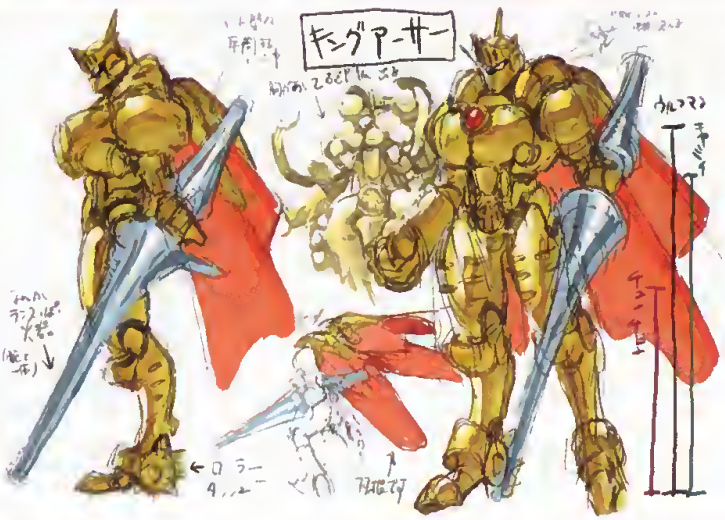
■ バルログ

■ビューティー

■スティング

猫女のポーズはラフのほうがいい感じでしたね。バルログは「マ○リン・マ○ソンっぽく」ということだったので、そのまんまです。スティングのキャラもほとんど彩京さん側のラフから変更してません。





■ バイオハザード 海外版イメージラフ

かすま	3563×2522pixel	SDS-HP2

うちでは珍しいタッチですね。鉛筆デッサンをデータに取り込んでそれを元にモノトーンで細密に描き込み、色彩変更で着色しています。「死んだ目」の表現に苦労しました。

■ バイオハザード2 主要キャラクター

レイゼンビー康二		SOFTIMAGE 3D・Photoshop

初めて3DCGで人物モデルを制作しました。当時は3Dに関する情報が少なく、いろいろ試行錯誤しながら作った覚えがあります。レオンはいまでも好きなキャラクターです。

■バイオハザード2　主要キャラクター

レイゼンビー製ニ		SOFTIMAGE 3D・Photoshop

■バイオハザード2 Dual Sh
ハンケーン用

クレアは僕の好きなタイプではなかったので、なかなかノリきれずに苦労しました。サブキャラは大人の都合でそれぞれ1週間単位で作りました。ちゃんと作り直したいです。

■☆ゾ

■青宮

■バイオハザー　ケーン用

■タイラ　ト

■スー　タイラント

■バイオハザー　2　主要キャラクター

コマキンスケ		Photoshop

D　ner・cor ent　先輩とふたりでモンスターを描くことになり、タッチにバラつきが出ないかどうか不安でしたが、とりあえずごまかせたような気がします。……バレてる?

■バイオハザート2　外用イメー　ラスト

かすま	2480×3002pixel	SDS-HP2・Photoshop

　gner　　死体袋のイメージで。袋は会社のスタッフジャンパーを取り込みました　当時、過激度を押さえてくれと言われて、泣く泣く脳ミソなしバージョンも作りましたよ。

■バイオハザード2　G各種形態

大ちゃん　Photoshop

■G　第2形態

■G　第3形態

■G　第1形態

■G　第4形態

このGボスシリーズは、質感に気を使いました　いま思うと、もっと気持ち悪いボースとか顔にできたのては……？

■ オオサト2 初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック

レオンは僕のなかではイタリア系移民のアメリカ人で飼っている犬はブラッドハウンドという設定でした。下のイラストの人物の顔が変ですね。描き直したいです。

■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピックス

何のためにこのイラストを描いてたかはすっかり忘れてしまいましたが、会議室にこもって描いていたような記憶が　色はコピックで塗ってました

オオイシ　A4　コピー紙・コピックス

またクレアがレーシングスーツを着ているデザインのときのものですね　いやー懐かしい　個人的にはこちらのほうが好みでした

■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック

CAPTION

上のものは人物対比表です。クレアはまだエルザという名前で、ウィリアムは「いい人」という設定の頃のものですね。アネットはジョディ・フォスターをモデルにして描いてました。

■ディ

■リサ

■T型（■2形態）

■T型（■1形態）

■T型（■3形態）

■ハイオハザード ガンサバイバー主要キャラクター

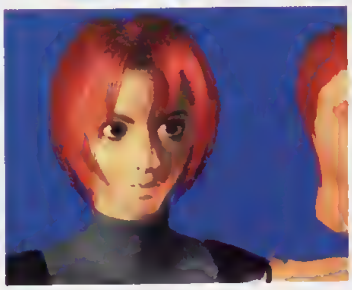
大ちゃん		Photoshop

Designer's comment　ラフな感じですね。かなり自由に描かしてもらいました。自分では、ロット少年が気に入ってるんですけど、いかがでしょう。

■ケイル

■海外■レジーナ

■レジーナ



■ディノクライシス　全景キャラクター

レイゼンビー謙二		SOFTIMAGE 3D・Photoshop

レジーナの顔には2バージョンあります。海外版が元のムービー版そのままで、国内版が僕の作ったものです。

■リノク

■ディノクライシス　■内ム　■用

レイゼンビー謙二		SOFTIMAGE 3D・Photoshop

ムービーで使われているキャラクターを作り直してほしいと言われので、僕なりに作り直してみました。この作品で初めてライティングとレンダリングの勉強をしました。

■プテラノドン

■ウェロキラプ

■T-レックス

■ディロフォサウルス

■主要キャラクター

大ちゃん		Photoshop

鉛筆のタッチを残すやりかただったので、線画ができた時点で7〜8割完成っていう感じでした T-レックスのポーズ決め、難しかったです。

■ディラン モー

■レシーナ

■ボーラ(中央)と謎の生命体達

■ディノクライシス2 主要キャラクター

レイゼンビー謙二	———	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

Designer ムービーのキャラクターを、質感とプロポーションに重点を置いてリファインしました(要するに時間がなかった)。それでも、ボーラとデビッドの顔は一から作り直しました。

■アロサウルス

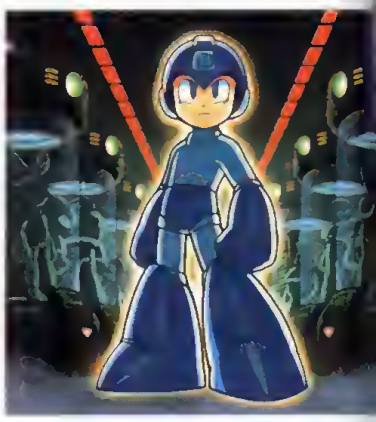
■モササウルス

■プレ[illegible]ウルス

■ギガノトサウルス

■トリケラトプス

Designer [illegible]　「ディノ2」の恐竜ですけども、個性の強いものが多かったので、描くのが楽しかったです。でも、大型恐竜には相変わらず苦労しました。



■ロックマン1&3
PS復刻版ジャケット

うじ	3100×3100pixel	Photoshop

Designer's comment　この仕事をしていた頃の給料日の朝、残金16円。AKIMANさんに「男らしいね」と言われました。男らしくても人間らしくないよなぁ、と最近気づきました。

■ロックマン2　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3100×2935pixel	Photoshop

Designer's comment　制作期間およそ2週間。好きに描いていいとのことなので自由にやらせていただいた。うじ氏との共同作業で彼のロック資質には驚かされた。

■ロックマン4　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3100×2935pixel	Photoshop

Designer's comment　制作期間は大きな声では言えないが3日ほど。ラフをそのまま取り込んでMacで線を入れた記憶がある。もちろんダイフマンの首は見切れるので描きませんでした。

2.

3.

4.

1：■ロックマン8　PS版パッケージ

ヒデキ	3066×3202pixel	Photoshop

Designer's comment　これはMac導入以前の作品。おっきな機械で絵描いてた気がします。冷却ファンの音が凄まじくって大変でした。

2：■ロックマン6　PS復刻版ロックマン6

うじ	3100×3100pixel	Photoshop

Designer's comment　復刻版もこれで終わりってことで、思いっきり昔っぽく！　あとはメットールがいれば……。でもロックマンが小さくなるのは嫌なのでした。ちっ！　正方形め！

3：■ロックマン7　SF版メインイラスト

うじ（代理）	2461×3378pixel	Photoshop

Designer's comment　これは某プロデューサーさんの絵です。これが好きで会社に入った!!　でもまさか僕があとを継ぐことになるとは思ってもみなかった！　……ちょっと思ってた。

4：■ロックマン5　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3540×3263pixel	Photoshop

Designer's comment　制作期間約1週間。「ロックマンDASH2」の絵コンテの合間に描いてました。この頃後ろの机にシルバニアファミリーを置いて、仕事中に和んでました。

■ROLL 50's

■夕涼み

■おでかけ

■おでかけの準備

■ロールちゃんの夏

■PS版ロックマンシリーズ　取説カット

ヒデキ	——	Photoshop

Designer's comment　企画の人に言われて描きました。1週間で6枚ペースで最後はやっぱり端折ってしまいました。ブロンプトン（折畳み自転車）はいま欲しい物のひとつであります。

■CG　ロックマンシリーズ　キャンペーン用

ヒデキ	5373×6580pixel	Photoshop

制作期間1ヵ月。レイヤーが軽く60枚を超え、セーブに20分もかかる始末。ロックの顔が意地悪だとAKIMANおやびんに言われました。

■ロックマンDASH　メインイラスト

ヒデキ	3000×4125pixel	Photoshop5.0

Designer's comment　この頃は「ロックマンDASH」のキャラデザイナーと険悪なムードのなか絵を描いてたような。時間はないわ絵ヅラは近つかんわで、もうさんざんでした。

■ロックマンDASH　体験版イラスト

ヒデキ	3500X2417pixel	Photoshop

Designer's comment　ダッシュのポスターは両方1週間程度で制作。
こちらは月曜夕方から始めて金曜夕方提出。封印したい作品群です。

■ロック

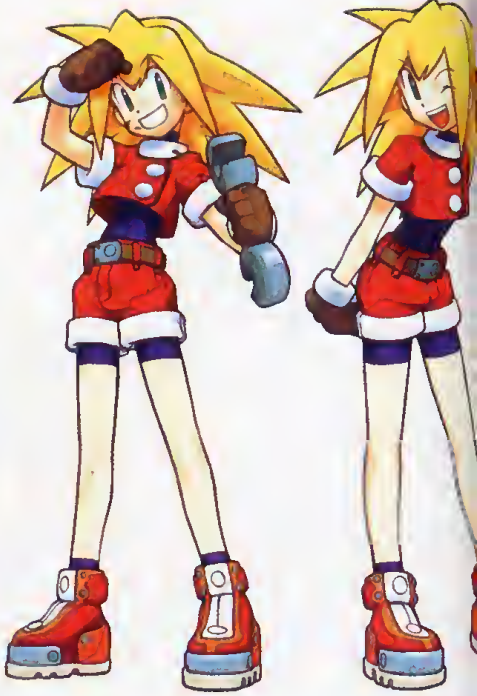
■ロール

■警官&刑事さん

■■ガキ3人トリオ

■ロックマンDASH　主要キャラクター

ヒデキ	——	Photoshop



■ロール立ちポーズ

■トロン・ポーズ

Designer's comment　う〜わ〜こりゃまた見たくない一品。いまだにこれを見てると過去の凹み気分が蘇ります。どうせならデザインした「ロックマンDASH2」のキャラを載せてくれたらよかったのに。

コブン

■コブン大集合

■ロック立ちポース

■ボーンマーク

■ロックマンDASH　メカイメージイラスト

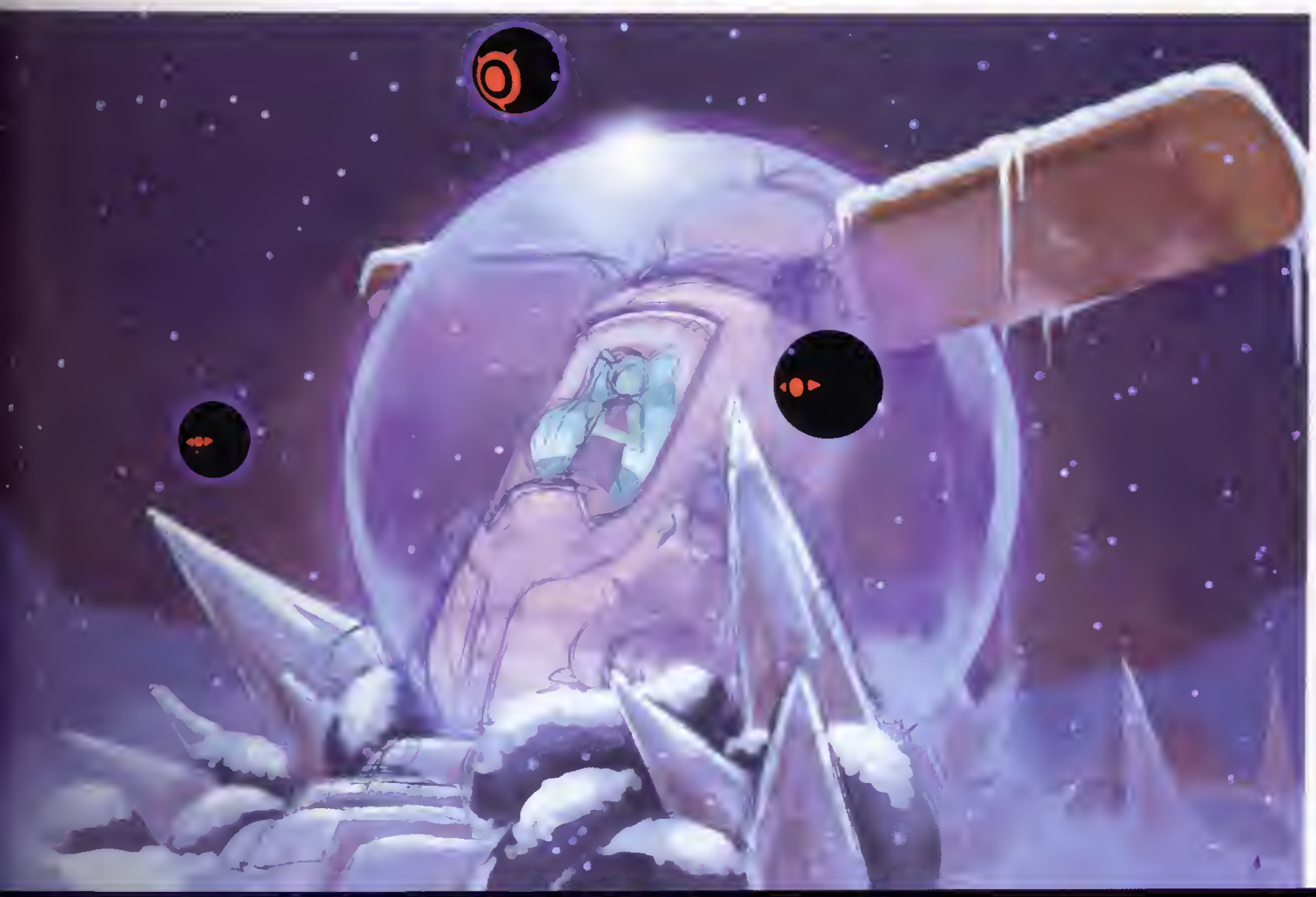
ヒデキ	3000×4000pixel	Photoshop

Designer's comment　個人的にメカの比率が見たくてねー。コソコソ描いてた記憶が……。それなりにおもしろかったな。

■ロックマンDASH2　イメージイラスト

ヒデキ	4827×3683pixel	Photoshop

制作期間12日ぐらい。最初はパッケージの大きさで描いてましたが途中で急遽サイズを上下左右ともに広げました。端に行くほど色々ツライ絵です。



■トロンにコブン　メインイラスト

前田綱	2853×2520pixel	Photoshop

Designer's comment　当初はデザイン的なものにしようという案もあったのですが、ゲームのイメージがダイレクトに伝わるような絵がいいというお達しでこんな感じになりました。

■ノタン

■トロン＝コフン　主要キャラクター

前田綺	3445×2500pixel	Photoshop

Designer's comment　時間に追われてゲーム中のグラフィックを販促用に流用しました。新しい絵に描きおこしたかったのですがそういうわけにもいかず‥‥無念。

■トロンにコフン　主要キャラクター

コマキシンスケ	——	Photoshop

Designer's comment　コブンメカのデザインはとても楽しんでできました。コブンが乗り込んで初めてひとつにまとまるデザインです。ぎゅっと握れる感じです。

©モト企画

■ストライダー飛竜　メインイラスト

SHOEI(代理)	——	リキテックス

Designer's [illegible]　カルト的人気のゲームだが意外とイラストは少ない。このイラストは長いあいだ行方不明だったが今回何とか発掘。描いたのはゲームを創った企画マン。カプコンのアーケードゲーム初の横型ポスターになった。

■ストライダー飛竜2　メインキャライラスト

SHOEI(代理)	2193×2991pixel	Photoshop

Designer [illegible]　これはキャラ紹介用の単体。アニメ塗りっぽく仕上げています。で、今回も絵はそんなに多くありません。やっぱり前作の呪いでしょうか?

■ストライダー飛竜2　メインイラスト

SHOEI(代理)	2866×3950pixel	Photoshop

Designer [illegible]　10数年ぶりの新作。前作のプレッシャーか、作者は構図やポーズでかなり悩んでいた模様。全体に動きはあるが仕上げに雷あり。もちょっと時間あげられたらなぁ……。

©モト企画

■クレリック

■D&D® シャドー オーバー ミスタラ 攻略本用イラスト

西村キヌ	36.3×25.6cm	カラーインク・リキテックス

Designer's comment 背景に敷いたドラゴンの適当さはごいですが、キャラはそれなりに気合いが入ってていいじ。ドワーフが金を拾いまくるのはキンドラ以来の伝統。

DUNGEON&DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademar
©TSR,INC ALL Rights Reserved

■ファイター

■エルフ

■マジックユーザー

■D&D® シャドー オーバー ミスタラ　主要キャラクター

西村キヌ	——	カラーインク・リキテックス

■トワーフ

Designer's comment　マジックユーザーの腰に短剣を描いたら「お！ちゃんと毒針持ってるやん」と言われてビックリ（存在を知らなかった）。ゲームを見たら色も似てるし、結果オーライということに……。キャラクター設定の段階では重要なパーツのみが描かれ、それ以外は省略されます。そのため細かいアクセサリーなどは、販促イラストをおこす際に新たに描かれることも多く、こんなことも起こるのです。

■D&D® シャドー オーバー ミスタラ　攻略本用イラスト

西村キヌ	36.3×25.6cm	カラーインク・リキテックス・コピック

Designer's comment　人物の後ろの看板に字を入れてもらうつもりだったのですが、隠れすぎて断念。なんのための看板なんだか……。イラストそのものはかなりリラックスした出来で気にいってます。

■バトルサーキット メインイラスト

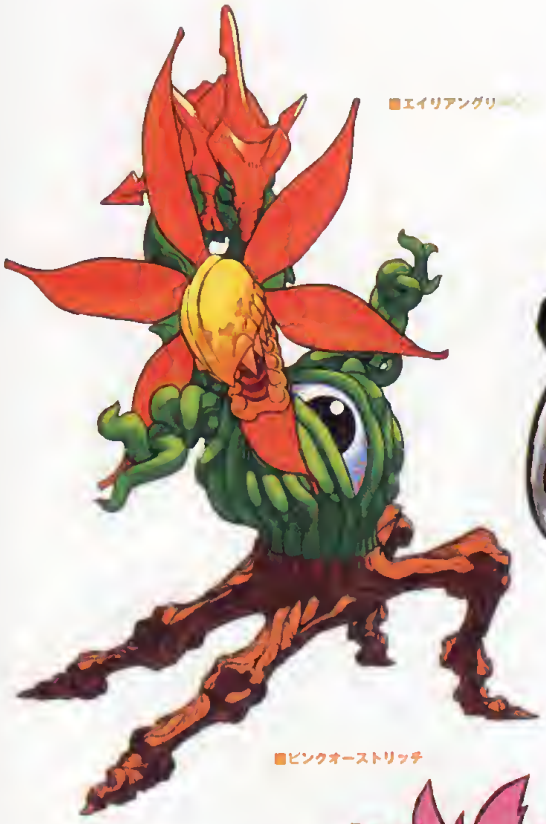
イケノ	2721×3849pixel	Photoshop

原始肉がおいしそーに描けたのが嬉しいです。食べたい。

■バトルサーキット　主要キャラクター

イケノ	——	Photoshop

■エイリアングリーン



■ピンクオーストリッチ

■キャプテンシルバー

■サイバーブルー

Designer's comment　Mac使いたての頃です。いまとあまり変わってないですね、反省点が。←ダメじゃん。

■ジョニー・ザ・
ファンキーヘット

■イエロービースト

■シハング

■インストカート用

[illegible] このゲームは、一回ボシャったときに先輩方のイラストがひととおりあったのですが、それらに遠く及んでないのでなんか申し訳ないです。←ダメダメじゃん。

■ブラックドラゴン　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス

■マンガ・メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス

■ロストワールド　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス

キャプテンコマンドー　メインイラスト

AKIMAN	60.4×50cm	リキテックス

■ファイナルファイト　メインイラスト

AKIMAN	51.3×36.1cm	リキテックス

■サイトアーム　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス

デザイン室 責任編集

デザイン室夜一夜 第1夜

発掘! 西村キヌのまぼろし企画!

いまを去ること十年前……西村キヌが本業の合間にこっそり? 温めていた謎の恋愛シミュレーション、その名は『ときめきレクイエム(仮)』!!

いつの間に! この企画書の数々…

女性による女性のためのゲームの少なさに嘆いた西村キヌ。己の欲望のみのため、いやすべての女性ユーザーのためにこのインチキな企画は立ち上がった!! ゲームの内容は極めて単純! 主人公の女の子になって毎日テキトーに過ごしつつ、まんまとお目当ての彼氏をゲットすること!

全宇宙の女子待望の逆ナンパゲーを初公開!

使い回し!? ヒラーシステム

たいそうな名前だが、実は髪型をショートかロングかを選べるだけだ! ゲーム性に関係があるのかはまったく不明。ていうか何もかも謎!!!

これが自分の分身となるプレイヤー。ちなみに私の好みはロングです(オメーは誰だ?)。

ターゲットの男の子は全部で11人!

ビジュアル系からワイルド野郎まで、それぞれ一長一短ありそうな男子たち。みんなどっかで見たようなキャラばっかしだが、そこは…… ない あれだ! フハハ! ……わかるな?(わかりません)。にしても、改造人間やデビ○マンでギャルのハートをキャッチする気だったのか?

●天使くん

●改造人間

●ゴーストスイーパー教師

●へたれアイドル

●アク○ミくん

●忍者くん

●サイキッカー

●スポーツマン

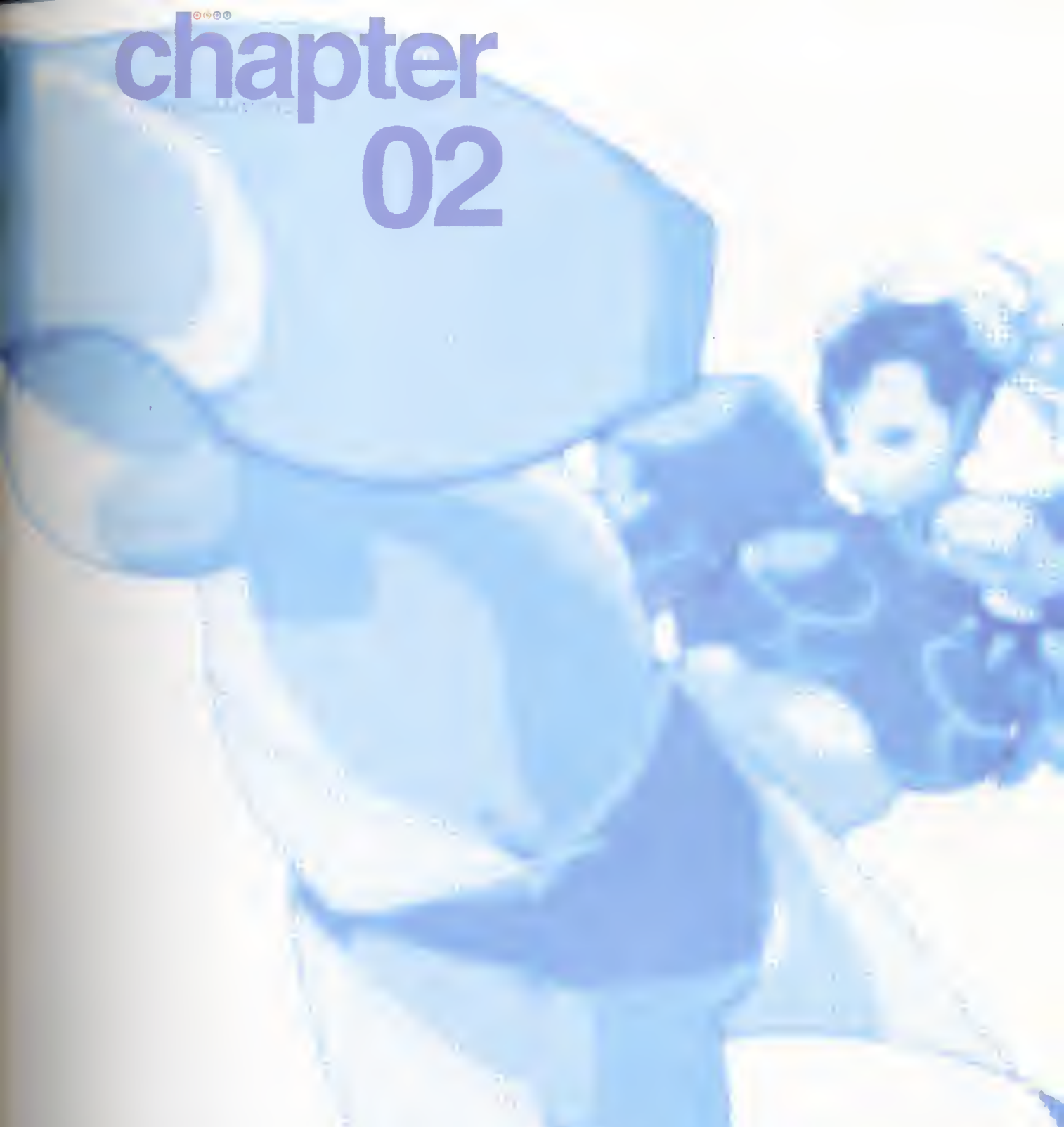
更にゲーム画面では…!

日常もまた戦いだ! テストやお手伝いなど、襲い来る試練との戦いのなかで、パートナーとの愛を育め(無理矢理)! 教科書やコップとの戦いが非常にシュール。

ここまでやるとホントにゲームになりそう?

文責

chapter 02



●カプコンVS.SNK 001 002

●ジャスティス学園シリーズ(燃えろジャスティス学園、私立ジャスティス学園、熱血青●日記2) 003.004.005

●ストリートファイターシリーズ(Ⅲ.ZERO1～3.EX1～3.コレクション.Ⅱ.Ⅰ) 006.007 008 009 010 011 012 013.014.015

●ヴァンパイアシリーズ(ハンター.1.セイヴァー1.2) 016.017.018

●サイバーボッツ 019

●超機忍記キカイオー 020

●エックスメンVS.ストリートファイター 021

●マーブルVS.カプコンシリーズ(1.2.ストリートファイター) 022 023.024

●スターグラディエイターシリーズ(1.2) 025

●パワーストーンシリーズ(1.2) 026 027

●ポケットファイター 028

●ウォーザード 029

■カプコンvs.SNK Pro　メインイラスト

CRMK		Photoshop

膝でこんなことされたらアゴが砕けるでしょうか　最近「PRIDE」という格闘技のビデオを観たんですが、興奮しますね。

■カプコンvs.SNK Pro.　主要キャラクター

森気楼・西村キヌ		Photoshop

ジョー東が描けて楽しかった　出で立ちも非常にカプコン的で（服を着てない）、描き手に優しいナイスガイだと思います。

©SNK 2000

カプコンとSNKのデザインチームがバロムクロスした超絶イラスト。総勢14人のイラストレーターの合作。最後までどんなものになるか誰ひとり予想できませんでした。

■カプコンvs SNK　■イラスト

SHOEI（代理）	4476×6316pixel	Photoshop

SNK 2000

西村キヌ | Photoshop

みんな長袖長スホンで、
一貫に近い恰好のカプコンキャラに慣らされて
た自分としてはたいへん苦労しました　クッ
ッキングなキャラか多くて、そのへん非常に楽
かったが……　次は頑張ります

森気楼 | Photoshop

私かSNKにいた頃
いたものです。このゲーム自体、数年まえ
考えられなかった企画のものでしたし、私
にとっても画期的な出来事でした

■カプコンvs.SNK　DC版メインイラスト

CRMK	2920×2316pixel	Photoshop

ほんとは「劇場版あしたのジョー」でジョーのパンチが外れたシーン風に、汗をまっすぐ横にびゅーと描こうと思ったけどやめました。

■カプコンvs.SNK　DC版イメージイラスト

CRMK	2330×1701pixel	Photoshop

草薙京（左の人）の髪型はてっきりん中分けだと思ってたんですけど、ちょっと横みたいで途中で気がついてよかったです。

■SNKファ[illegible]用描き下ろし

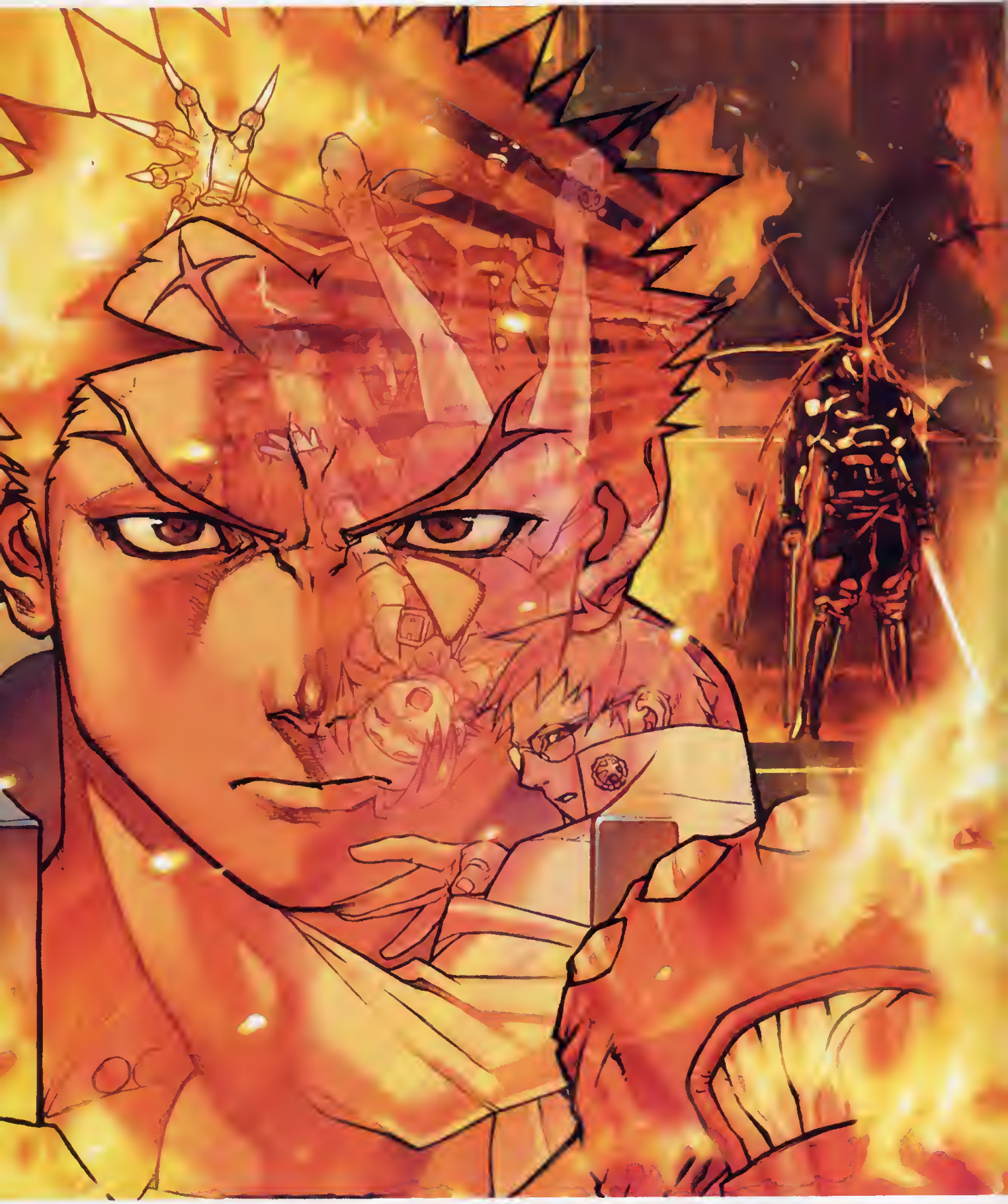
西村キヌ	2550×2317pixel	Photoshop

コンビニ前で対戦中の若人ふたりです。緊張しつつ描いた「京さま」ですが何かどうにも汗くさい感じ……。さくらの靴もコンバースじゃなかったりと、自社のキャラを描いてもパチモンっぽくなるのは持ち味？　通信用ケーブルもどう考えても長すぎるよなぁー。

萌えろ！ジャスティス学園　メインイラスト

えだやん	2380×2520pixel	Photoshop

Designer's comment　アイデア出しでかなりハマって
い、色々悩んだ末に何とか形にしましたが、個人的に前
のメインを越えてないと思うので、あまり気に入ってま



comment 「新しいジャスティスを」と色々模索しながらかんはって描いたのですが、あとから色々粗が見えてきてちょっと後悔。あまり受けも良くなかったようで残念です。

各DC専門誌の表紙をすべて「燃えジャス」にするという企画のために、何人かで描いた絵のうちの1枚。誰を描くかはジャンケンで決めました（あきらと岩だけはもらった）。提出したあと、ももものラケットにガットを張り忘れていたのに気づき急遽SHOEIさんに描き足してもらいました。

前作と変わって色々な絵を描かなければいけなかったので大変でした。
あまりの時間のなさから彩色はチームの人達に塗ってもらいました。ご迷惑お掛けしました。

えたやん | 2622×2622pixel | Photoshop

アーケード、家庭用に続いてのメイ
たったので、ネタ切れで大変でした。ドラマは賛否両論だ
たのですが、絵はどうだったんでしょうかね?

■私立ジャスティス学園　ムック表紙

えだやん	2005×2692pixel	Photoshop

Designer's comment　急ぎの仕事だったのでラフ過ぎて結構つらいですが、本になったときレイアウトでちょっと助かりました。それにしても雷蔵恐いなぁ。

■私立ジャスティス学園　PS版メインイラスト

えだやん	2092×2116pixel	Photoshop

アーケード版の「赤」と違うイメージにしようと、色々な色を使ってみました。あとこの頃からキャラが増え始めて、メインに全キャラ入れづらくなりました。

えだやん | | Photoshop

当時かなり厳しいスケジュールだったので。
イケノさん、コマキ君と3人で分担して描きました　すごく強引な感じもしますが、たまにはこういうのもいいですね

■ハ

■ひなた

■■子

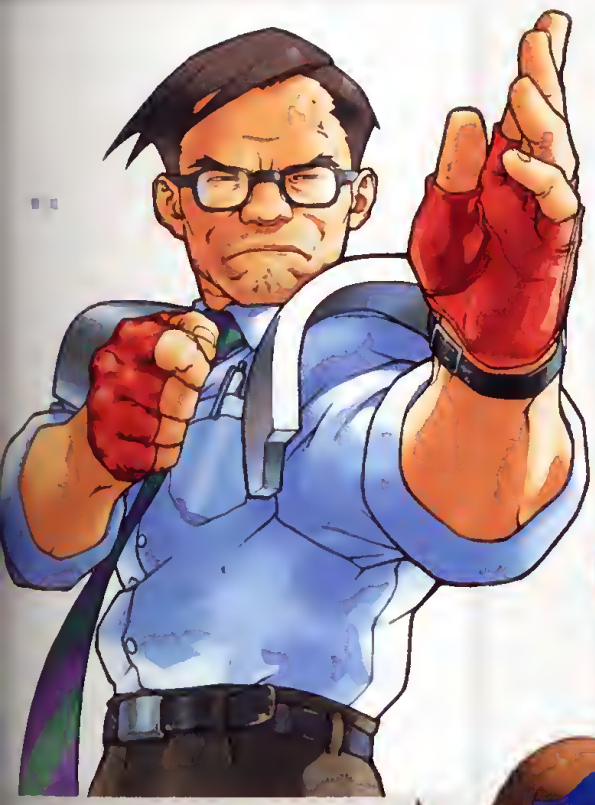
■私立キャステ ス学園 主要キャラクター

えたやん		Photoshop

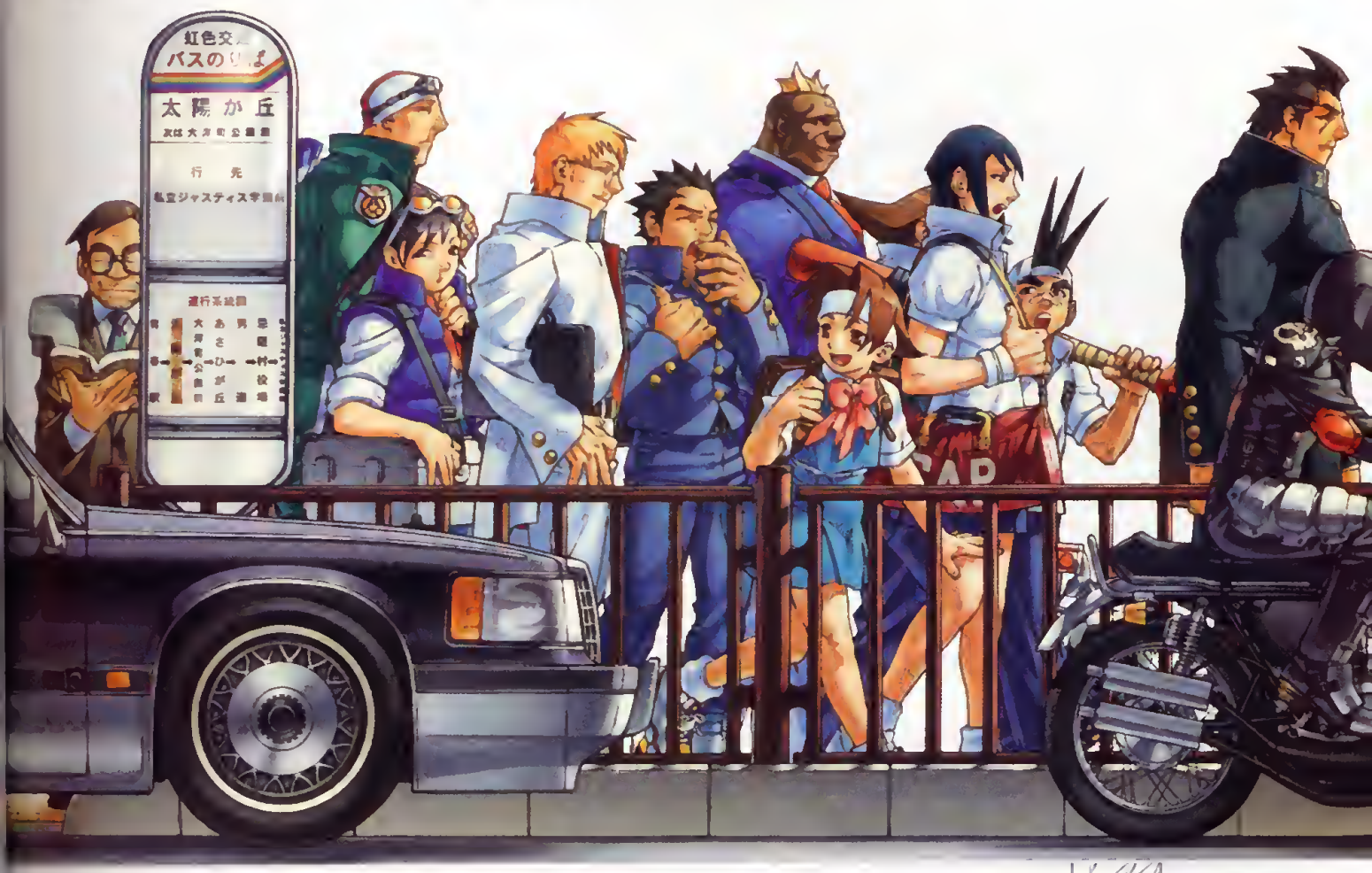
■■

■羽馬

■エ



憧れのキャラセレ絵だったので、すごくがんばりました。いまでも気に入ってます。ジャスティスはこの頃の絵がいちばん良かったかもしれませんね



学園 熱血青春日記2

えたやん　5217×3248pixel　Photoshop

いままでのイメージと一変してのとかな登校風景です、楽しい感じが出ればいいなと思って描きました しかしクルマやバイクって難しいですね

ス学園 熱血青春日記2 攻略本表紙

えたやん　2480×3508pixel　Photoshop

マンガ的イメージにしてほしいとの依頼で、どうせならメインと連動したものにしようと思い、メインに出ていないキャラを選んで描いてみました(雷蔵いないけど…)

学園

えたやん　3672×5250pixel　Photoshop

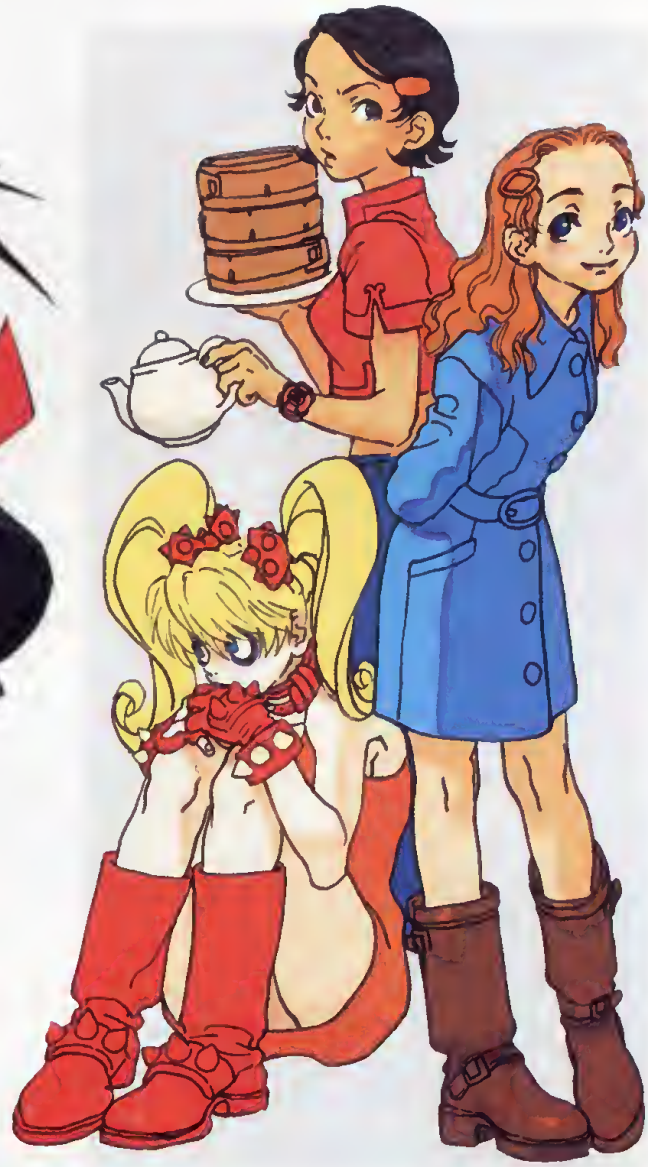
初めて自分がイラストを担当したゲームたったので、気合いを入れて描きました 当時の自分のすべてを出したつもりたし、いまでも気に入ってる作品です

■ストリートファイターIII 主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

■ユン

■ヤ



■ストリートファイターⅢ　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

ストーリーデモに出てくる女の子達です。エフィー（左端）の服のトゲトゲを描き忘れました。

■アレックス

■ダッド

この頃初めてデザイン室にMacが導入されました。タブレットはまだ使われず、全部マウスで描いていました。

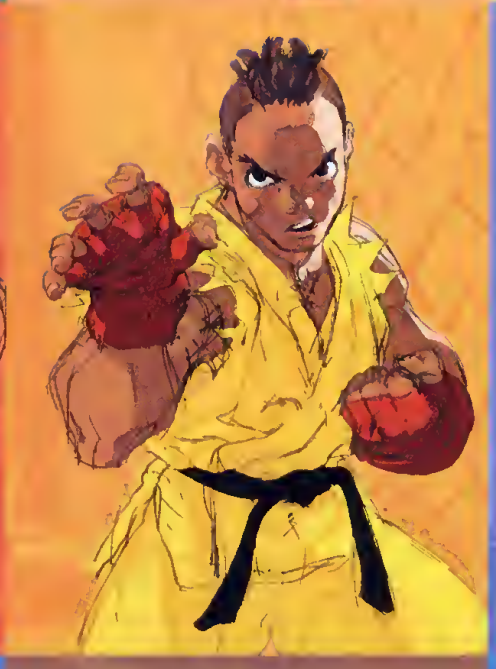
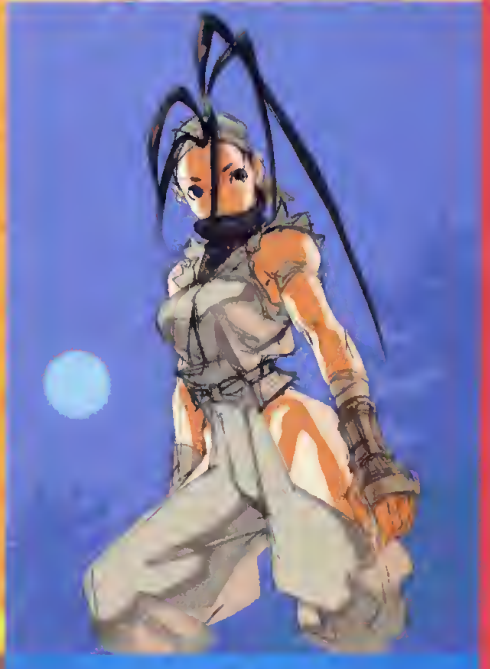
■ストリートファイターⅢ　主要キャラクター

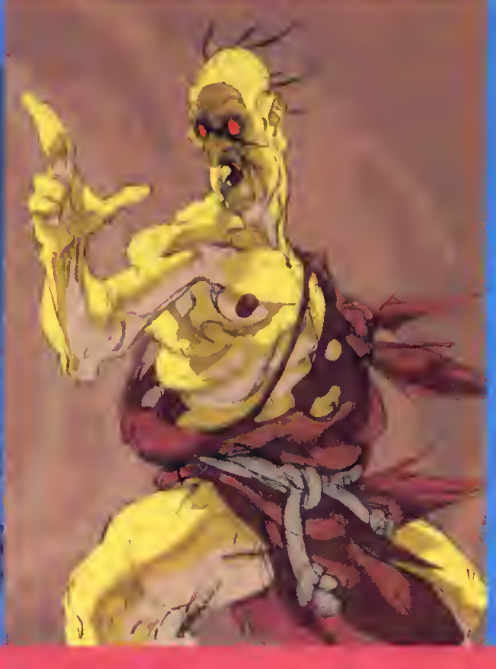
AKIMAN	——	Photoshop

■ストリートファイターⅢ　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

ケンの髪型は企画マンの絵コンテに影響されまし
絵を描くごとに新しい良い作用があるようにしたいので、そのために絵柄
キャラのイメージが変わる（違う角度から見た感じに見える）こともありま



■ストリートファイターIIIダブルイン[illegible] メインイラスト

西村キヌ	2928×4108pixel	Photoshop

[illegible] 手前のアレックスはカラーで、後ろのヒューゴーはモノクロでそれぞれ描いて合成してもらいました。しかしアッツイ絵やなー。

■ストリートファイターIIIダブルイ[illegible] 未使用

CRMK	1733×3000pixel	Photoshop

これは何用に描いた絵かよく覚えてないです。そういえば、この豪鬼というキャラクター最初は隠しキャラ(ゲーム中に登場することをないしょにしてる)でしたねぇ。

■ ―ストリートファイターⅢシリーズ―メインイラスト―

西村キヌ | 4273X3574pixel | Photoshop

Designer's comment　頭の中にある像を具体化するにあたって、より慎重に（最初のイメージに忠実に）ヤル、という方向の描き方にチャレンジしてみましたが。

■ストリートファイターIIIサードストライク　メインイラスト

イケノ	2536×3524pixel	Photoshop

ん〜これの垢抜けなさ加減が、心のシコリとなり
DC版のメインまで眠れる夜が続くこととなるのでした。←寝てるやん。

■ストリートファイターⅢサードストライク　セレクトデモ用

イケノ	～	――	Photoshop

感じ、雰囲気を出すって難しいです。デッサンデッサンってせこせこ描くとほんとにせこい絵になります。このなかで比較的せこくない絵は、う～ん4、5枚かな。

■ストリートファイターIIIサードストライク　ショーブース用

SHOEI(代理)	3005×2126pixel	Photoshop

Designer's comment　ゲームショーのペーパーバッグ用描き下ろし。
色が3色なのは印刷の関係から。

■ストリートファイターIIIサードストライク　DC版ジャケット用

イラスト | 3737X4465pixel | Photoshop

[Designer's comment]　いっこいっこのパーツは垢抜けようと必死になってるのですが、全体でこぢんまりしてますね。あちゃー。でも個人的にはコレ好きです。あんまり好きな絵ないんですけどネー

■ストリートファイター　メインイラスト

	60.5×49.5cm	リキテックス

■ストリートファイターⅡターボ　メインイラスト

SHOEI	60.5×49.5cm	キャンバス・リキテックス

「ストⅡ」制作後、多くの人と出会い、いろいろな仕事に関わりました。私の人生を変えてくれた感謝すべき"偉大な作品"です。

■ストリートファイターⅡ　メインイラスト

AKIMAN	72.7×51.5cm	キャンバス・リキテックス

■スーパーストリートファイターⅡ　メインイラスト

西村キヌ	73×60.4cm	キャンバス・リキテックス

紙に書いた下絵をキャンバスに投影してトレースできる！　という秘密兵器を使って描きました。あの装置、いまはどこにあるのかなー。

■ [illegible]

西村キヌ	49.5×60.5cm	リキテックス

この頃は腕がなくて「ストⅡを描くのがつらかった。しかしそれなりには納得のいく出来であります。なにしろ人には言えないほど時間がかかっているからな。あれから?年、腕のほうは多少ましにはなったけど、肝心のスピードのほうはあんまし変わってないような……(ダメだ!)。

■スーパーストリートファイターⅡ　トーナメントバトル　メインイラスト

CRMK	49.5×60.5cm	リキテックス

[illegible]　またこんな風に大きいキャンバスにアクリル絵の具で描いてみたいですね〜(この絵はけっこう大きいのです)。でもいったい何日かかるんでしょうか。

■ストリートファイターZERO スタンプラスト

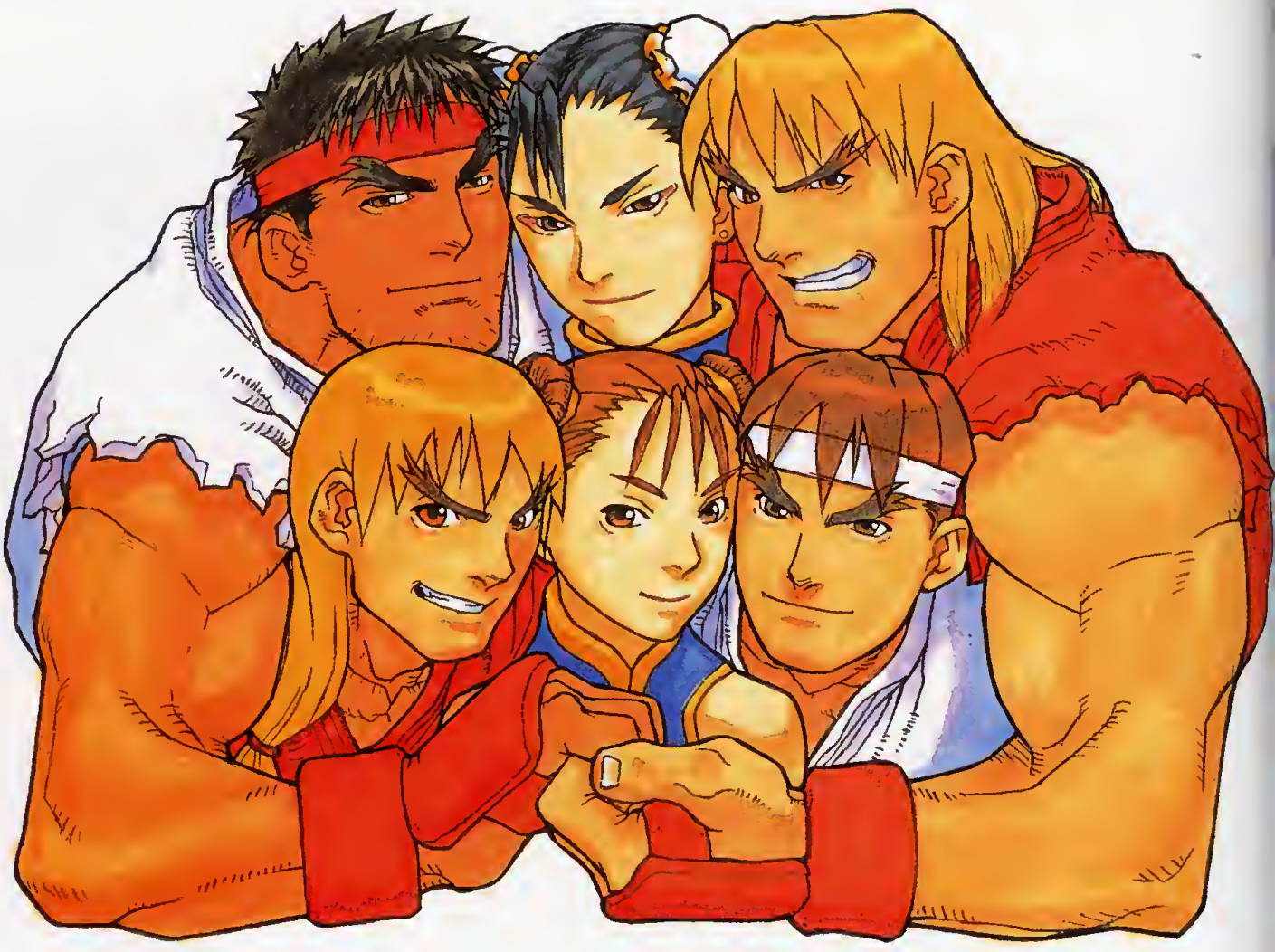
大ちゃん	40.85×31.6cm	イラストボード・リキテックス

下絵の段階でいい感じだったので、勢いを殺さずに描くことができました。いま見ても、この頃の何か熱いものを感じる作品です。

■ストリートファイターZERO ラーナスト用

たやん	2290×3150pixel	Photoshop

いまでもなんですが「ストⅡ」のキャラはすごく難しいです。でもこれはまだましに描けた方かなぁと思ってるんですが、どうでしょうか?



■ストリートファイターZERO　テレフォンカード用

イケノ	25.7×18.1cm	コピー紙・コピック

Designer's comment　何か「ストリートファイターシリーズ」?周年とかで描いたんだと思います。おっさんのリュウ描くときは絶対不精ヒゲを描いてしまいます。とゆーか描きたいんです。あと肌を浅黒くしてしまうなあ、なんか。

■ストリートファイターZERO　小説ヒンナップ用イラスト

えだやん	29.6×19.5cm	コピック

Designer's comment　入社して半年ぐらいの頃に描きました。当時はデッサンやその頃の自分の絵を会社の絵に合わせるのがすごく大変で、とくに立ちポーズは死にそうになりました。

■ストリートファイターZERO2　サターン版ジャケット

えだやん	25.7×23.5cm	アクリルガッシュ

Designer's comment　構成とか処理の仕方とかうまいこといかなくて、全体的にいまひとつぱっとしない作品になってしまいました。でも絵具の作品なので結構好きな方です。

■ ストリートファイターZERO2 ドラマCDジャケット

イケノ	25.6×26.6cm	ケント紙・リキテックス

手描きの頃のですね～。なつかしーというか、当時がいつなのか、何してたのか何ひとつ思い出せませんが、バックの豪鬼をいちばんがんばって描いたような気もします。

■ ストリートファイターZERO2 ――リアルタイル用

CRMK	40.85×31.6cm	アクリルガッシュ

このときガッシュという絵具を使って、いいなーと思ったんですけど、その後あんまり使う機会がないうちにすっかりコンピュータで描くようになってしまいました。

■春麗

■リュウ

■ケン

■さくら

■ストリートファイターZERO2　主要キャラクター

えだやん・CRMK	A4	リキテックス・ガッシュ

■豪鬼

■元

■アドン

■ガイ

■ロー

■ナッシュ

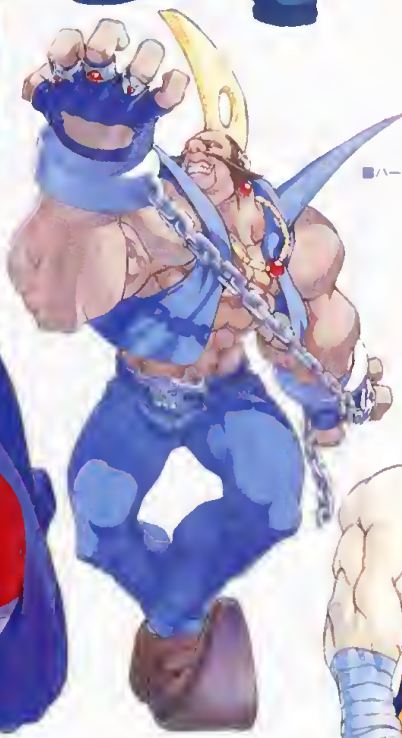
■ダン

■ノドム

■ダルシム

■ロレント

■ハーディー



■ヘガ

■サンキエフ

■サガ ト

104 ■ストリートファイターZERO2　ドラマCDジャケット

大ちゃん	23.2×23.1cm	ケント紙・リキテックス

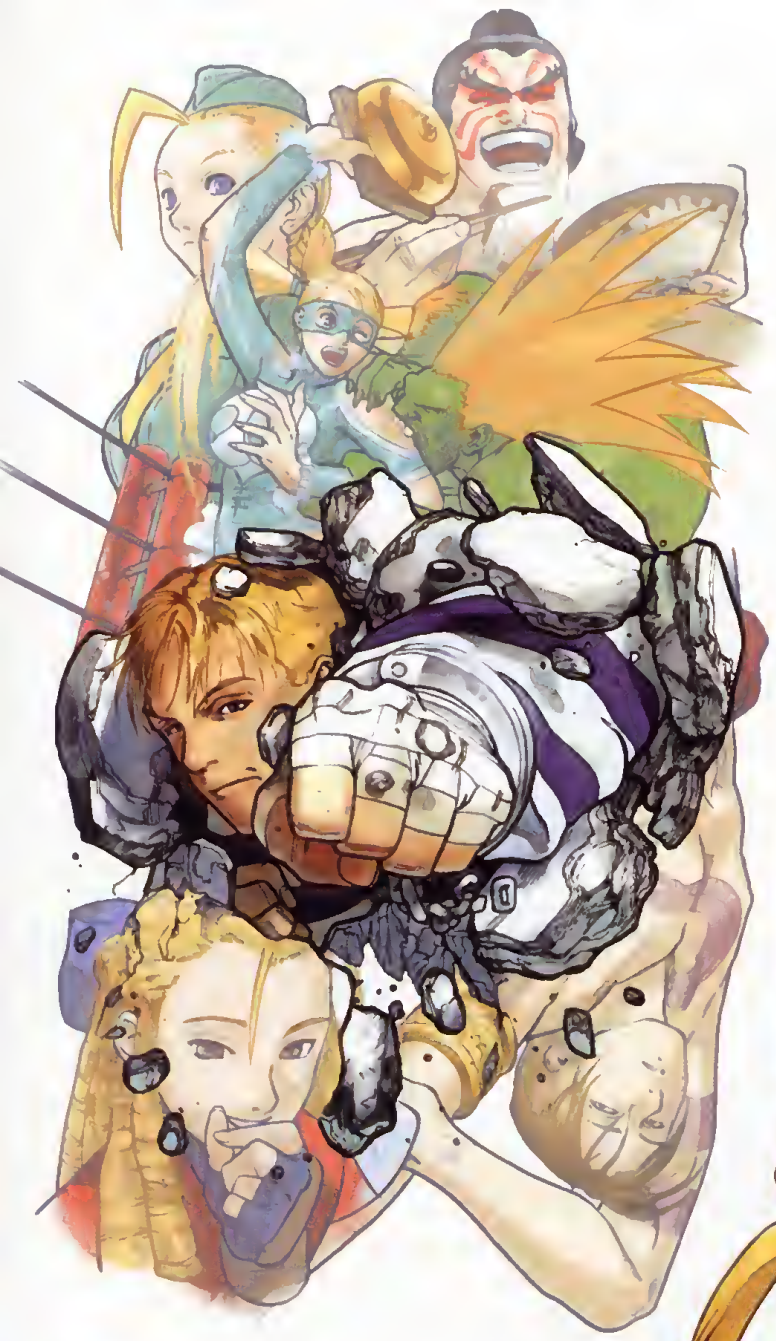
確か最初のアイデアでは、駄菓子屋が舞台で
した。きっと、なつかしい雰囲気のある絵を描きたかったんだろうね。

SHOEI（代理） | 2818×3100pixel | Photoshop

対戦格闘ものは基本的にキャラクターを全員登場させたいので常に構図で悩みます。この絵も本来はPS用に進めていたものですが、構図で詰まり間に合いませんでした……。

■ストリートファイターZERO3 キャライラスト

CRMK	2442×3972pixel	Photoshop



Designer's comment　ちゃんこ鍋を食べたことがなかったので、食べに行ってみたんですが、全然絵に活かされてマセンね。

■ストリートファイターZERO3 カレンダー用

ヒデキ	4500×4340pixel	Photoshop

Designer's comment　なんか懐かしい気持ちが蘇りますね。ゲーセンでバイトしてた頃の持ちキャラであった本田の復活が嬉しかった記憶が。大銀杏投げは最高だな。

■ストリートファイターZERO3　PS版ジャケット

えだやん	312×5138pixel	Photoshop

Designer's comment　色々悩みながら構成した結果、かなり変則的で非常に「使いにくい」絵になってしまいました。でもキャミィは結構気に入ってます。

■ストリートファイターZERO3サイキョー流道場　メインイラスト

イケノ	6173×3149pixel	Photoshop

Designer's comment　どこまで記号化するかむつかしいです、ちょうどこのテの絵が大流行のときにやってしまいました。あ〜あすいません。

■ストリートファイターEX　PS版用イラスト

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop

すごく急ぎの仕事だったので焦りながら描きました。確かこの絵で初めてフィルター機能を使ってみたんですが、未だ使いこなせず苦労してます。

■ストリートファイターEX　ムック表紙

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop

この頃からMacで塗る様になったんですが、この頃から比べると多少は使えるようになったかな？　しかし絵具から離れてもう5年近く経っちゃったのかぁ……。

©ARIKA CO. LTD 1996

■ストリートファイターEX2 Plus メイキング

イケノ	2406×3291pixel	Photoshop

一枚モノはあまり好きではないんです。なんかまとめよう、まとめようとゆうのに終始してしまいがちでどうしたらいいかわからなくなったりして。いざできてみても、なんとかまとまってるだけとゆうことが多いので。コレのときもそんな感じだったと思います。

©ARIKA CO., LTD 1998

■ストリートファイターEX3　PS2版パッケージイラスト

イケノ	3146×3912pixel	Photoshop

Designer's comment

描いてるときは、背景赤のつも
すが、印刷ではオレンジでした。色的に全然見たくない
に自分の描いたモノはあまり見たくない）が、絵的には
す。でも色はいじりたいナー。大急ぎの仕事でした。

©ARIKA CO., LTD. 2000

Designer's comment　いちおう、お城っぽいのも描いてあるんですが、すごくいいかげんです。

■ヴァンパイア　メインイラスト

CRMK	60.5×50cm	キャンバスボード・リキテックス

Designer's comment　このゲームが、海外（たしかアメリ
メ化されたことがあるんですが、なんだかかなり嬉しかっ

■ヴァンパイアハンター　メインイラスト

CRMK	40.8×31.7cm	イラストボード・リキテックス

■ヘル

■オルハス

■ガロン

■サスカッチ

■デュトス

■フォボス

■フェリーア

■アメカリス

■ビクトル

■ヴァンパイアハンター　主要キャラクター

CRMK		リキテックス

■ヴァンパイアハンター　カレンダー用イラスト

えたやん	28cm×38.4cm	アクリル絵具・カラーインク

入社して2番目に描いた絵で、カレンダー
ったときは嬉しくて田舎の祖母のお土産にしました　しかし「ヴ
パイア」シリーズは難しいですね。

■ヴァンパイアハンター　主要キャラクター

■ヴァンパイアハンター　CDブック表紙

イケノ	A4	コピー紙・コピック

同じムック内のほかのイラストのほうができ映えいいです。なんか真面目なんは描けないのかもしれません

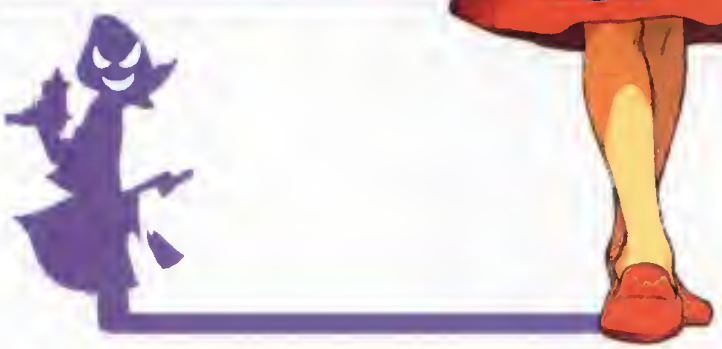
■ヴァンパイアハンター

イケノ		

■ヴァンパイアハンター　リバーセット用？（未使用）

CRMK	373cm×274cm	マーメード紙・カラーインク・色鉛筆

カラーインクとか、色鉛筆とかいろいろ使っていっしょうけんめい描きました。



CRMK	3375×4551pixel	Photoshop

一応、狼（男）が赤ずきんちゃんを気にして
感じも、盛り込んでみました。

■ウ[illegible]アセイラスト[illegible]ク用イラスト

CRMK	2953×3000pixel	Photoshop

[illegible]

こんな雰囲気の絵はまた描いてみたいです。
今度は背景も。

■ウ[illegible]ア[illegible]ラスト

CRMK	2361×3273pixel	Photoshop

[illegible]

赤ずきんちゃんに合った花言葉の花を調べて描いた覚えがあるのですが、手元に資料がないのでわかりません。

■[illegible]ク用表紙

CRMK	2232×3000pixel	Photoshop

[illegible]

モリガン（右の女の人）の鼻息で鏡（一応鏡です）を曇らせてみました。

■ヴァンパイアセイヴァー　カレンダー用

CRMK	2080×2980pixel	Photoshop

ジェダ（右上の男の人）が胸を開いて「どれでもお好きなのをドーゾ」と、やってるんですが、わかりにくいですね。

■ [illegible] 主要キャラクター

CRMK	[illegible]	Photoshop

レイレイ（でっかい爪の女の子）のポーズが気に入っています

■フェリシア

■モリガン

■アナカリス

■バレッタ
■デミトリ
■キューピィー
■サスカッチ
■リリス
■ザベル
■レイレイ
■オルバス
■ジェダ
■ガロン
■ビシャモン
■ビクトル

ISBN4-7577-0412-7

C0076 ¥2500E

9784757704121

1920076025006

エンターブレイン
定価 本体2600円＋税

CAPCOM

CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

ファミ通 責任編集